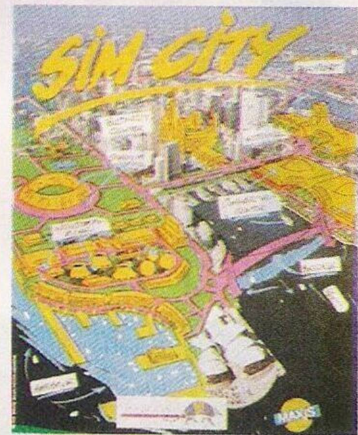


## PARA O "COMMODORE AMIGA"

## "SIM CITY"



A popularidade dos computadores de 16 bits tem vindo a crescer tão abruptamente que, por vezes, somos forçados a dar-lhes um bocado mais de atenção.

Por esse motivo, nesta edição não abordaremos a já habitual crítica de jogos «Spectrum».

Dando lugar assim a um artigo semelhante só que, desta vez, o jogo é para o Commodore Amiga 500 (e compatíveis).

Sem mais demora comecemos a crítica do «Sim City».

Nos tempos que correm, todos têm uma ou mais queixas a fazer.

O desemprego ainda atinge valores altíssimos, o acesso à habitação está muito dificultado, há escassez de zonas verdes, as zonas comerciais estão muito distantes das residências e para lá chegar é preciso ter muita paciência, pois o tráfego é infernal.

Isto sem contar com o estado em que as estradas estão.

E, acima de tudo, está a inflação e os impostos que levam ao simples contribuinte o que sobra das economias ao fim do ano.

É desesperante!

As culpas caem sempre sobre os políticos. Afinal são eles que governam o país.

Mas há muitas pessoas que têm pensamentos utópicos do género: «Se fosse eu a mandar, isto mudava de figura».

Enfim, quem é que nunca pensou governar um país ou uma cidade em que tudo era feito da maneira que queríamos.

Parece impossível, mas não o é de todo.

«Sim City» dá a oportunidade ao jogador de construir e governar uma cidade.

A ideia é extremamente original, pois, quem iria pensar num «simulador de uma cidade».

Primeiro o computador, aleatoriamente, elabora um mapa (costuma passar sempre um rio) onde iremos construir a preciosa cidade.

Caso o mapa não seja do nosso agrado, basta rejeitá-lo para escolhermos outro mais conveniente.

A partir daí é só começar a construir, com um bulldozer desbravamos um bocado da floresta (por vezes nem é preciso tal, b a s t a

construir em cima da região verde) para abrir caminho à civilização.

A melhor maneira de iniciar as obras é pelas residências; bem longe vão ficar as indústrias (postos de emprego), pois não queremos que os nossos cidadãos fiquem asfixiados com a poluição.

No centro da cidade fixamos as zonas comerciais. Assim as senhoras já podem fazer as suas compras e os leitores comprarem o «Correio da Manhã». É essencial!

Mas, mesmo depois destas primeiras introduções, não se avista ninguém na cidade.

Claro!

Temos que fornecer energia.

Podemos escolher entre uma central nuclear ou a carvão.

A nuclear tem muito mais capacidade mas tem os seus riscos.

Mas, mesmo assim, a população é muito

baixa, há que construir algo que atraia pessoas à nossa cidade, como um estádio de futebol e, se possível, investir ainda mais em infra-estruturas como residências e estradas.

Como alternativa às estradas, a fim de aliviar o tráfego, podemos fazer caminhos-de-ferro, para levar os habitantes aos postos de trabalho.

Um porto ou aeroporto também é preciso para o desenvolvimento da cidade.



E assim, muito lentamente, mês após mês e ano após ano, a nossa cidade vai tomando forma e evoluindo. Só que, quando nos apercebemos, já estoirámos com todo o dinheiro. E agora?

Só há uma maneira de o recuperar: através do pagamento de impostos e já é previsível a subida da inflação.

Mas não podemos abusar no aumento porque a população reagirá negativamente e partirá para outra cidade mais prometedora.

Quando tudo começa a correr bem, o crime aumenta (logo há necessidade de construir uma esquadra); a poluição cresce; o tráfego começa a aumentar de tal maneira que já nem sabemos por onde nos devemos virar.

Não pensem que os buracos nas estradas são um privilégio de Lisboa.

Deixem poucos fundos para a manutenção das estradas e logo terão buracos que fazem inveja a Lisboa.

À medida que a cidade vai evoluindo, surgem enormes centros comerciais com antenas para-

bólicas, hospitais, igrejas, etc...

Tal como numa cidade autêntica.

Mas o quotidiano pode muito bem ser quebrado com um inesperado terramoto, uma inundação, um tornado, a queda de um avião: há muitos tipos de calamidades, até mesmo um monstro verde (tipo dinossauro) que sobe aos prédios e vai destruindo tudo que se lhe depara no caminho.

«Sim City» além de permitir ao jogador construir a sua própria cidade, dá ainda a possibilidade de escolher alguns cenários já construídos, onde temos a desempenhar uma missão num determinado prazo de tempo.

Entre esses cenários destacam-se alguns salvamentos, de San Francisco do enorme terramoto, do Rio de Janeiro das cheias do ano de 2017, etc...

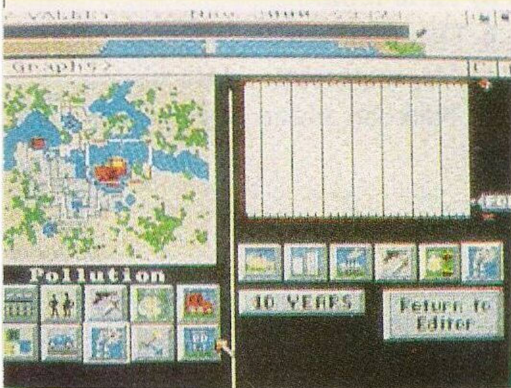
Concluimos que «Sim City» é um jogo fenomenal e dotado de uma originalidade ímpar.

Quem possui um Commodore Amiga não pode deixar escapar esta preciosidade.

Mesmo quem não aprecia jogos de estratégia vai sentir-se cativado por «Sim City».

É pena não existir uma conversão para os computadores de oito bits.

Nome: **Sim City**  
 Género: **Estratégia**  
 Gráficos: **85%**  
 Dificuldade: **40%**  
 Som: **69%**  
 Apreciação Global: **Obrigatório**  
 Computador: **Commodore Amiga**





# MUITOS "POKES"

Como tínhamos prometido na edição anterior, hoje temos uma enchente de «pokes».

Aqui estão eles:

**Xarax** – Poke 41352,0: Poke 45245,201

**Silent Shadow** – As chaves de acesso são:

2.º nível – Holland

3.º nível – 42319

4.º nível – PB100

**Barbarian** – Poke 27676,255

**Strider** – 10 Poke 23624, Sin Pi: Poke 23693, Sin Pi:

Clear 24999: Let L=Peek 23631+256xPeek

23632: Let K=Peek L: Poke L,111

20 Load ""Screen\$: Load"" Code: Poke

25001,1: Randomize Usr 25000: Load ""Code:

Poke L,K: Poke

39950,0 Randomize

Usr 25000

**The Running Man** –

10 Clear Val "24399"

20 For f=Val "24400"

To Val "24407": Read

a: Poke f, a: Next f

30 Data 62, 201, 50,

115, 113, 195, 195, 188

40 Load ""Screen\$:

Load "" Code: Poke

Val "33214", Val

"24400" – Val "256"

Int (Val "24400"/ Val

"256"): Poke Val

"33215", Int (Val

"24400"/ Val "256"):

Randomize Usr 43303

**Indiana Jons & The**

**Last Crusade** – Poke 43076,0

**Navy Moves** – Poke 49036,0

**Operation Wolf (128K)** – Poke 39728,0

**Robocoop** – Poke 31007,0

**Sanxion** – Poke 35028,0

**StormLord** – Poke 33251,61

**Titanic** – O código de acesso é "SUSIE"

**Batman the Movie** – Poke 54067,0: Poke

54832,201: Poke 54708,0: Poke 54719,195

(tempo e energia infinita)

**SuperSprint** – Poke 32827,0

**Bionic Commando** – Poke 34690,0

**Jack the Nipper** – Poke 43522,201

**Basil the Great Detective Mouse** – Poke

41296,0

**Survivor** – Poke 37735,0

**Action Force 2** – Poke 51904,0: Poke

51455,201: Poke 23540,0

**Acrojet** – Poke 25148,0

**Atrog** – Código da 2.ª parte – 4287

Código da 3.ª parte – 8046

**Agent X** – Poke 26817,201

**Dinamite Dan** – Poke 52678,0

**Double Dragon** – Poke 37693,0: Poke 37815,0:

Poke 37813,0: Poke 37794,0

**Driller** – Poke 48246,0: Poke 49425,0: Poke

49022,0

**Super Stunt Man** – Premir "Big Score"

**Paris Dakar** – 1.ª Etapa 2.ª Etapa 3.ª Etapa

1-AADC AFCI ACFJ

2-AAFC AFEB ADCJ

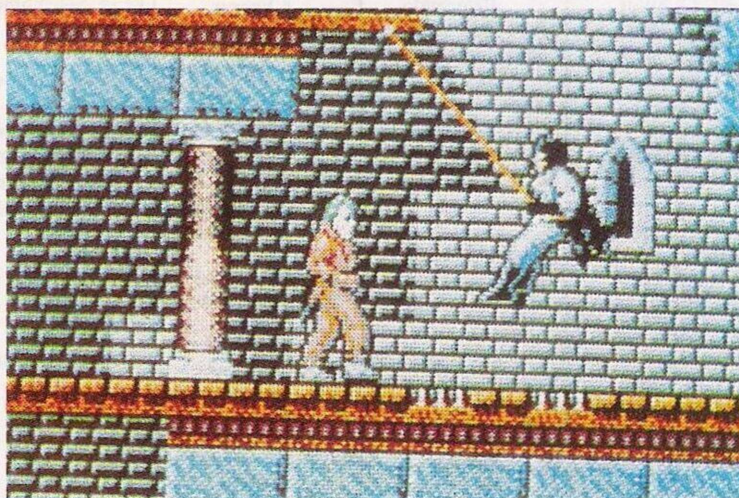
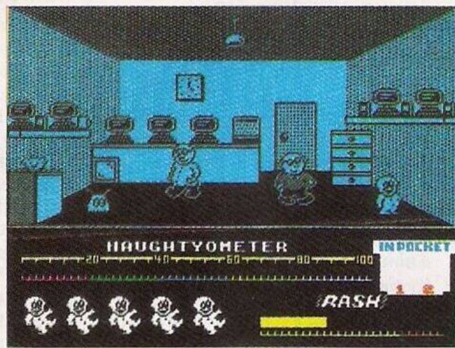
3-AFAC ACAF ADEI

4-AAFG AFDI ADDA

5-AAHC AFAC ACDJ

6-AAEF AFCE ADCH

7-AFAA ACAC ADFJ



8-AADD	AVAI	ACEF
9-AADI	ABBB	ABBE
10-AAEA	AFEH	ADCE
11-AAEC	ABFB	ADFD
12-BAFA	CAKH	ABJZ

**Slap Fight** – 10 Load ""Code: Randomize Usr

60024: Load "" Code: Poke 48872,0: Poke

48873,0: Poke 48874,0: Randomize Usr 16384

**HearthLand** – Poke 43319,0: Poke 23525,175

**Piracurse** – Poke 33446,201

**Batty** – Poke 48430,13

**Arkanoid 2** – Poke 40420,x (x=velocidade da

bola)

**Run for Gold** – Poke 41097,0: Poke 29866,60

**Last Ninja 2** – Ao lutarmos com os inimigos,

premos a tecla do

golpe simultanea-

mente com a tecla de

pausa para matarmos

mais rapidamente

**3 Weeks in Paradise**

– Premir P,S e Symbol

Shift para vidas infi-

nitas.

**How To Be a Comple-**

**te Bastard** – Poke

65356,195: Poke

34582,62

**BlackLamp** – Poke

34487,127

**Rampage** – Poke

56693,0

**Black Magick** – Poke

24730,0

**Parabola** – Poke

# TROCAR JOGOS

Chegámos agora a mais uma secção dedicada ao leitor.

Comecemos com os leitores que desejam trocar jogos por correspondência:

**Carlos Pereira**, Travessa do Progresso, 2070 Cartaxo.

**Luís Velez**, Estrada Nacional, 244, 7480 Avis.

**Pedro Vieira**, Rua Professor António Joaquim Neves, nº 16 R/D, 2735 Cacém ( telef. 9148224 ou 9144135 )

Por último, ficamos com o **Jorge Fonseca** que lança um apelo aos leitores que possuam as instruções do "TasWide" e "TasPrint". Em troca o Jorge oferece os seus conhecimentos sobre qualquer utilitário e, se for preciso, instruções.

Podem contactá-lo pela morada Rua Luís Pastor de Macedo, Lote 33-3,1700 Lisboa.

38303,0

**Mask 2** – Poke 42849,0

**Psicho Soldier** – Poke 45401,201

**Thanatos** – Poke 52745,201

**Gryzor** – Poke 33015,99

**Goody** – Poke 46163,201

**Race Against Time** – Poke 59461,201

**Space Harrier** – Poke 41499,255

**Spirits** – Poke 51754,0

**Teladon** – Poke 35969,0: Poke 65074,0: Poke

63471,255

**Virus** – Poke 37835,0: Poke 44942,167

**Aliens** – Poke 24683,0: Poke 31014,0: Poke

24680,100

E, por hoje, é tudo.

Agradecemos aos leitores **Carlos Pereira**, **Pedro Marques**, **Nuno Soares**, **Mário Games**, **Sérgio Dias**, **Luís Velez**, **Hugo Santos**, **Mário Rui**, **Pedro Vieira**, (Micro Génios), **Patrício Gonçalves** e **Jorge Ferreira** por terem enviado os «pokes» desta semana.

Foi uma edição em cheio relativamente aos «pokes», mas para o próximo domingo ainda há mais.

